

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

CARLA VARELA
TICYARA HALIK SMANIOTO VICENTE

PLANO DE AÇÃO DE 2017
AGREGANDO RECURSOS À PRÁTICA PEDAGÓGICA

IVINHEMA/MS

2017

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

CARLA VARELA

TICYARA HALIK SMANIOTO VICENTE

PLANO DE AÇÃO DE 2017

AGREGANDO RECURSOS À PRÁTICA PEDAGÓGICA

Este plano será executado pela PROGETEC Ticyara Halik Smanioto Vicente da Escola Estadual Senador Filinto Muller Polo no município de Ivinhema – MS, sob a coordenação da professora multiplicador a do NTE de Nova Andradina, Carla Varela.

IVINHEMA/MS

2017

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO	4
2. INTRODUÇÃO	5
3. JUSTIFICATIVA	8
4. OBJETIVOS	9
4.1 Objetivo geral.....	9
4.2 Objetivos específicos	9
5. METODOLOGIA.....	11
6. CRONOGRAMA DE AÇÕES	18
7. AVALIAÇÃO	20
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

1. IDENTIFICAÇÃO

Período de realização: Fevereiro à Dezembro de 2017.

Órgão responsável: Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina

Escola: Estadual Senador Filinto Muller - Polo

Coordenadores do plano:

Multiplicador (a) NTE: Carla Varela

PROGETEC: Ticyara Halik Smanioto Vicente

Título do projeto: Plano de Ação 2017: Agregando recursos à prática pedagógica

Tipo de projeto: Formação técnica e pedagógica.

Carga horária total: 98 horas

Público alvo: Professores, Coordenadores e Gestores

Município: Ivinhema/MS

2. INTRODUÇÃO

Este plano de ação foi elaborado pela PROGETEC da EE Senador Filinto Muller e orientado pela Multiplicadora do NTE para ser executado no ano letivo de 2017, com a participação nas formações do corpo docente, coordenadores e gestores escolares. O mesmo norteará as atividades da PROGETEC a serem desenvolvidas no ano letivo de 2017.

Diante da nova proposta de ensino e aprendizagem, o professor deve preocupar-se em ensinar não da forma como muitos o fazem sendo o detentor e o transmissor do conhecimento descontextualizado e fragmentado, mas sim ser o mediador do processo proporcionando aos estudantes condições de participar ativamente tornando-o mais criativo e crítico, contribuindo assim para a construção do conhecimento significativo que possa ser válido para sua vida.

O educador que se nega a fazer parte das mudanças que estamos vivendo na sociedade e consequentemente na escola, está privando seus alunos de serem cidadãos e como tal exercerem seus direitos. As novas tecnologias podem ser ruins apenas se utilizadas de forma errada, não cabe a nós decidirmos não utilizá-las, pois querendo ou não elas já fazem parte do nosso cotidiano.

Segundo Moran (2000a, p. 137):

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores como alunos tem a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. O campo da educação está pressionado por mudanças [...] Percebe-se que a educação é o caminho fundamental para transformar a sociedade.

O uso de projetos de ensino é um ótimo material na ponte que liga o professor aos alunos. De acordo com Fagundes (1999), aprender por projetos é uma forma inovadora de romper com as tradições educacionais, dando um formato mais ágil e participativo ao trabalho de professores e educadores. Trata-se mais do que uma estratégia fundamental de aprendizagem, sendo um modo de ver o ser humano construir, aprendendo pela experimentação ativa do mundo.

As novas tecnologias quando conectadas a projetos de ensino tornam os alunos capazes de aprender a aprender através da investigação, da busca e da descoberta, pois os tornam indivíduos mais criativos e autônomos. Segundo as ideias de Fagundes (1999), quando o aprendiz é desafiado a questionar, quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas, quando lhe é permitido formular questões que tenham significação para ele, emergindo de sua história de vida, de seus interesses, seus valores e condições pessoais, passa a desenvolver a competência para formular e equacionar problemas. Portanto, quando o aluno participa ativamente dos projetos consegue formular com clareza um problema a ser resolvido e começa a aprender a definir as direções de sua atividade.

Para Veiga (2001, s/p):

Ao elaborar seus projetos, o professor levará seus alunos a um conjunto de interrogações, quer sobre si mesmo, quer sobre o mundo à sua volta, levando o aluno a interagir com o desconhecido ou com novas situações, buscando soluções para os problemas.

Sendo assim, as formações serão ofertadas em forma de oficina durante as PLs dos professores com carga horária específica e visando o protagonismo dos estudantes na elaboração dos projetos de ensino. Serão três oficinas, sendo uma no primeiro semestre e duas no segundo semestre. Após cada oficina será reservado o período de uma semana para organização dos planos de aula / projetos de ensino, lista de presença, ficha de desempenho e vídeo de execução das etapas de desenvolvimento das oficinas desenvolvidas. Antes da realização de cada oficina, haverá o tempo de uma semana para estudo dos recursos que serão aplicados.

A primeira oficina tem como tema “Rádio Escolar: um incentivo ao protagonismo do estudante” será ofertada para os professores do Ensino Médio e, com ela, pretendemos capacitar os professores a estimularem os estudantes produzirem arquivos de áudio para apresentação na rádio da escola. A oficina “Hot Potatoes: elaborando atividades pedagógicas”, será dada aos professores do Ensino Fundamental, onde os mesmos deverão elaborar atividades que contemplem um conteúdo do bimestre de acordo com os referenciais

curriculares do Estado. Por último, a oficina “Produzindo de vídeos e criando estudantes mais críticos”, também será oferecida aos professores do Ensino Médio a fim de que orientem os estudantes a produzirem vídeos.

Entretanto, este trabalho tem o intuito de oferecer formação ao corpo docente, coordenadores e gestores, a fim de estimular, aperfeiçoar e integrar as tecnologias educacionais e recursos midiáticos ao processo de ensino e aprendizagem.

3. JUSTIFICATIVA

As atividades propostas neste plano de ação procuram promover capacitação tecnológica aos docentes, coordenação pedagógica e gestores da EE Senador Filinto Muller, apresentando medidas que abrangem a integração das tecnologias educacionais na prática pedagógica.

As oficinas aqui apresentadas contribuirão para o trabalho pedagógico mediado por tecnologias dos professores desta escola, tendo em vista que os capacitarão para o desenvolvimento de atividades atrativas para os estudantes, pois buscam protagonizá-los no processo educacional.

Diante da necessidade de buscar conhecimento e do domínio e inserção das novas tecnologias de informação e comunicação na escola, se faz necessária uma contínua formação dos profissionais envolvidos a fim de auxiliá-los nas metodologias para uso no cotidiano escolar.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo geral

Oferecer formação ao corpo docente, coordenadores e gestores, a fim de estimular, aperfeiçoar e integrar as tecnologias educacionais e recursos midiáticos ao processo de ensino e aprendizagem.

4.2 Objetivos específicos

Manter atualizados os registros das atividades desenvolvidas na escola, tanto na Wikispaces, como no Facebook e Blog.

Orientar o corpo docente e coordenadores com relação ao diário on-line e à integração das tecnologias educacionais e recursos midiáticos no planejamento e desenvolvimento de atividades pedagógicas.

Apresentar sugestões de uso das tecnologias e estimular sua utilização, principalmente por parte dos professores que sentem maior dificuldade em integrá-las à sua prática pedagógica.

Orientar sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos, inclusive sobre a adequação dos conteúdos curriculares aos vídeos da TV Escola dando ênfase para os novos professores e os que sentem maior dificuldade na utilização dos mesmos.

Incentivar, auxiliar e orientar no desenvolvimento de projetos que envolvam a comunidade escolar.

Formar professores para que tenham domínio sobre a produção de arquivos de áudio e desenvolvam atividades juntamente com os estudantes para apresentação na rádio escolar.

Orientar professores para que elaborem atividades que contemplem a necessidade de adequação ao conteúdo curricular, buscando uma maior participação e interesse nas atividades essenciais do dia a dia escolar.

Oferecer aos professores formação técnica e pedagógica quanto a elaboração de vídeos.

5. METODOLOGIA

As atividades do ano letivo de 2017 irão iniciar com apresentação das oficinas e projetos a serem desenvolvidos no decorrer do ano letivo aos docentes da unidade escolar durante a semana pedagógica.

Caso haja necessidade de modificações, faremos uma revisão do cronograma de ações. Também realizaremos a reestruturação dos links da Wikispaces da escola do ano anterior e durante todo o ano sob a orientação do NTE, mantendo os registros das atividades desenvolvidas na escola, tanto na Wikispaces, como no Facebook e Blog.

Durante todo o ano letivo, orientaremos o corpo docente com relação ao diário on-line e à integração das tecnologias educacionais e recursos midiáticos no planejamento e desenvolvimento de atividades pedagógicas apresentando sugestões de uso das mesmas a fim de contribuir e estimular a construção do conhecimento dos estudantes.

Ainda durante todo o ano letivo, daremos orientações sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos, inclusive sobre a adequação dos conteúdos curriculares aos vídeos da TV Escola dando ênfase para os novos professores e os que sentem maior dificuldade na utilização dos mesmos com o intuito de motivar o uso correto dos recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola. Além disso, incentivaremos e auxiliaremos no desenvolvimento de projetos que envolvam a comunidade escolar.

No decorrer deste ano letivo serão ofertadas três oficinas, sendo uma no primeiro semestre e duas no segundo semestre. Após cada oficina será reservado o período de uma semana para organização dos planos de aula / projetos de ensino, lista de presença, ficha de desempenho e vídeo de execução das etapas de desenvolvimento das oficinas desenvolvidas. Antes da realização de cada oficina, haverá o tempo de uma semana para estudo dos recursos que serão aplicados.

Oficina 1 – Rádio Escolar: um incentivo ao protagonismo do estudante

A primeira oficina deste ano, intitulada “Rádio Escolar: um incentivo ao protagonismo do estudante” irá iniciar no mês de março e se estenderá até o mês de abril, porém, as

atividades da oficina compreenderão o primeiro semestre (06 de março a 30 de junho), sendo que a oficina e a elaboração do projeto serão realizadas no primeiro bimestre e a execução do projeto se dará no segundo bimestre. Os resultados serão apresentados no VI Encontro dos PROGETECs previsto para o segundo semestre. A oficina ocorrerá entre 06/03 à 28/04, onde professores do Ensino Médio receberão capacitação quanto aos recursos tecnológicos e midiáticos que serão utilizados na rádio escolar. Os mesmos serão capacitados nos horários de PL, com carga horária de 40 horas presenciais.

A oficina tem o objetivo de formar os professores para que tenham domínio sobre as ferramentas trabalhadas e desenvolvam atividades juntamente com os estudantes para apresentação na rádio escolar.

Inicialmente, ensinaremos como utilizar os recursos da rádio: microfones, mesa de som, cabo P2 e conexões entre os equipamentos e a mesa de som. Em seguida, capacitaremos para utilização dos aplicativos Audacity e WhatsApp, onde aprenderão gravar e editar áudio para posteriormente orientar os grupos de estudantes na realização das atividades que serão utilizadas nas programações da rádio.

O Audacity é um software livre que trabalha com um sistema multi-trilhas de gravação, reproduzindo diversos sons simultaneamente. É uma ferramenta para editar e mixar qualquer arquivo de áudio nos formatos WAV, AIFF, MP3 e OGG. Então, estes arquivos podem ser tanto gravados por meio de microfone, quanto importados de algum lugar do seu computador. O Audacity já vem com mais de 20 efeitos para incrementar e experimentar nas trilhas.

O aplicativo WhatsApp será utilizado para produção de áudio e o Audacity será utilizado para produção e edição do mesmo, pois é possível adicionar efeitos e música de fundo. Dessa forma relacionamos abaixo a organização do conteúdo programático referente a esta oficina:

1º Encontro: Conhecer e manusear os equipamentos da rádio – 4h.

2º Encontro: Audacity - localizar o software no LE, conhecer a barra de ferramentas e a timeline – 3h.

3º Encontro: Audacity - instalar microfone, gravar o áudio, salvar projeto – 2h.

4º Encontro: WhatsApp – gravar áudio, localizar arquivo no celular e enviar para o computador, transformar o arquivo de áudio gravado em formato compatível com o Audacity – 4h.

5º Encontro: Audacity - adicionar novas faixas de áudio, editar gravações feitas, sincronizar faixas – 3 h.

6º Encontro: Audacity – inserir faixa de fundo, inserir efeitos, utilizar a ferramenta “envelope”, exportar (salvar como arquivo de áudio) – 3h.

7º Encontro: Publicar os [arquivos de áudio](#) – 1h.

8º Encontro: Orientar e auxiliar na elaboração e execução de projetos de ensino com a utilização das ferramentas da oficina, contemplando os conteúdos curriculares de acordo com o referencial do Estado do Mato Grosso do Sul - 20h.

Após a oficina, os professores deverão desenvolver um projeto sobre a rádio escolar, onde trabalharão atividades com os recursos da oficina, mas também poderão integrar outros recursos que estimulem o protagonismo dos estudantes. O projeto será orientado tanto pela PROGETEC, quanto pelo NTE e coordenação escolar.

Oficina 02: Hot Potatoes: elaborando atividades pedagógicas

A segunda oficina terá início somente no segundo semestre e ocorrerá de 01/08 a 29/09, onde capacitaremos os professores do Ensino Fundamental para utilização do software Hot Potatoes.

O Hot Potatoes é conjunto de seis programas de criação de páginas Web, criado pela equipe de Pesquisa e Desenvolvimento do *Humanities Computing and Media Centre* da Universidade de Victoria, no Canadá. Com eles é possível criar exercícios interativos através do software e publicá-los na internet ou utilizar off-line.

JQuiz (exercícios de questionário). É uma ferramenta para criar exercícios de perguntas. Há quatro tipos básicos: escolha múltipla, resposta curta, pergunta híbrida (combinação de uma pergunta de escolha múltipla e uma de resposta curta) e seleção múltipla.

JCloze (exercícios de texto lacunar). É usado para fazer exercícios de texto lacunar (também conhecidos como completar texto), por outras palavras, é um exercício holístico.

JMatch (exercícios de associação). É usado para criar exercícios de associação. Eles podem ser de dois tipos: standard e arrastar e largar.

JMix permite criar exercícios de frases ou palavras desordenadas. Podem ser embaralhadas as palavras de uma frase, ou as letras de uma palavra. Tal como o JMatch, o JMix tem dois formatos de saída: standard ou arrastar e largar.

O JCross é usado para criar exercícios de palavras cruzadas.

O Masher (construção de unidades interligadas de material) é um tipo de programa diferente dos outros programas Hot Potatoes. A sua função é auxiliar na construção de unidades didáticas constituídas por um grande número de exercícios ligados entre si. O Masher requer uma licença de utilização diferente da do Hot Potatoes, que só se pode obter comprando a licença comercial do Hot Potatoes.

Através destas ferramentas, os professores poderão elaborar atividades onde os mesmos irão preparar e postar atividades on ou off-line para os estudantes. Estas atividades poderão abranger exercícios de questionário, de texto lacunar, de associação, de frases ou palavras desordenadas ou de palavras cruzadas.

Com esta oficina, objetiva-se que os professores elaborem atividades que contemplem a necessidade de adequação ao conteúdo curricular, buscando uma maior participação e interesse nas atividades essenciais do dia a dia escolar.

A oficina será oferecida a todos os professores do Ensino Fundamental em seus horários de PL, com carga horária de 30 horas presenciais. Os professores do 3º ao 5º ano irão participar do desenvolvimento de um projeto referente a simulados on-line, onde irão preparar os estudantes para as avaliações externas de 2017. Os demais professores poderão desenvolver um projeto de ensino ou plano de aula com uma ou mais ferramentas da oficina.

Os encontros serão distribuídos da seguinte forma:

1º Encontro: Baixar o software para o computador do professor e mostrar as ferramentas disponíveis no software – 2h.

2º Encontro: JQuiz: introduzir os dados, perguntas e respostas para o quiz: escolha múltipla – 2h.

3º Encontro: JQuiz: introduzir os dados, perguntas e respostas para o quiz: resposta curta – 2h.

4º Encontro: JQuiz: introduzir os dados, perguntas e respostas para o quiz: pergunta híbrida e seleção múltipla – 2h.

5º Encontro: JQuiz: introduzir os dados, perguntas e respostas para o quiz: seleção múltipla – 2h.

6º Encontro: JQuiz: introduzir a informação de configuração desejada, gravar os dados e publicar – 2h.

7º Encontro: JClose: introduzir os dados, as perguntas e as lacunas. Configurar mensagens de respostas certas e erradas, gravar os dados e publicar – 2h.

8º Encontro: JCross: introduzir os dados, as palavras que serão utilizadas e as pistas. Configurar mensagens de respostas certas e erradas, gravar os dados e publicar – 2h.

9º Encontro: JMix: introduzir os dados, a frase ou as palavras que serão ordenadas. Configurar mensagens de respostas certas e erradas, gravar os dados e publicar – 2h.

10º Encontro: JMatch: introduzir os dados, as palavras e ou símbolos que serão listados. Configurar mensagens de respostas certas e erradas, gravar os dados e publicar – 2h.

11º Encontro: Orientar e auxiliar na elaboração e execução de plano de aula ou projeto de ensino com as ferramentas apresentadas na oficina, contemplando os conteúdos curriculares de acordo com o referencial do Estado do Mato Grosso do Sul. - 10h.

Oficina 03: Produzindo vídeos e criando estudantes mais críticos

No período de 16/10 a 23/11, capacitaremos os professores para a confecção de vídeos utilizando o Editor do YouTube (on-line), Movie Maker e Viva Vídeo: Free Video Editor (aplicativo para celular).

O editor de vídeo do YouTube pode ser utilizado para reunir clipes, criar vídeos novos e publicá-los no YouTube. Todos os envios são adicionados (salvos) automaticamente ao Editor de vídeos. Com esta ferramenta é possível combinar diversos vídeos e imagens para

criar um vídeo novo, cortar clipes em durações personalizadas, adicionar músicas de uma biblioteca de faixas aprovadas, personalizar os clipes com ferramentas e efeitos especiais. Para ter acesso à ferramenta, é necessário ter uma conta Google.

O Movie Maker é um editor de filmes gratuito para Windows. Com ele, é possível criar, editar e compartilhar filmes diretamente do computador. Para fazer filmes basta arrastar e soltar os arquivos dentro do programa, além disso, também é possível carregar vídeo direto do celular. Há ainda as funções de trilha sonora, transições, legendas, créditos, filtros e animações. Porém, não há opção de edição de áudio ou efeitos sonoros, apenas é possível cortar a faixa. Os projetos podem ser salvos para editar posteriormente sem perder o andamento do trabalho. Também há a possibilidade de editar vídeos capturados da webcam direto do MovieMaker, e ainda mesclar vários vídeos e imagens aos filmes. A publicação dos filmes pode ser feita no Facebook, YouTube e Flickr ou simplesmente salvar o vídeo no computador.

Viva Video: Free Video Editor é um aplicativo gratuito para Android. Apesar de uma interface disponível apenas em inglês, seu conteúdo é muito organizado e fácil de usar. Há possibilidade de capturar novas imagens, utilizar os arquivos que já estão no aparelho ou criar vídeos usando apenas fotografias. Os vídeos podem ser cortados, além de ganhar filtros de cor e efeitos especiais que inserem texturas diferenciadas e objetos na tela. Algumas opções já estão instaladas no aparelho, mas outras precisam de download. Mesmo assim, tudo é gratuito. O aplicativo também permite que você adicione músicas de trilha sonora, selecionando arquivos do seu aparelho e oferecendo alguns temas interessantes para você utilizar.

A oficina tem o intuito de oferecer aos professores formação técnica e pedagógica quanto à elaboração de vídeos. Diante disto, deverão orientar e instigar os estudantes para elaborarem vídeos sobre os conteúdos e assuntos por eles determinados. O produto final será divulgado no YouTube e poderá ser utilizado para outras turmas da escola.

Os atendimentos ocorrerão durante os horários de PL dos professores e a oficina terá carga horária de 25 horas presenciais, sendo distribuídas da seguinte forma:

1º Encontro: YouTube (editor on-line): criar conta Google (caso não possua), fazer login e acessar o aplicativo YouTube. Encontrar o editor de vídeo. Editar: adicionar, cortar, prolongar, recortar, remover clips – 2h.

2º Encontro: YouTube (editor on-line): editar: girar, efeitos, texto e câmera lenta. Adicionar música e ajustar o volume, criar vídeo (publicar) – 2h.

3º Encontro: Movie Maker: conhecer a interface, adicionar vídeos e imagens, adicionar música, editar tempo da imagem, editar vídeo – 2h.

4º Encontro: Movie Maker: adicionar efeitos, transição, legendas, títulos, créditos, salvar projeto e salvar vídeo – 2h.

5º Encontro: Viva Video: baixar o aplicativo no celular, capturar e carregar imagens e vídeos – 2h.

6º Encontro: Viva Video: cortar vídeos, filtros, efeitos, adicionar música e publicar vídeo – 2h.

7º Encontro: Orientar e auxiliar na elaboração e execução de plano de aula ou projeto de ensino com as ferramentas da oficina, contemplando os conteúdos curriculares de acordo com o referencial do Estado do Mato Grosso do Sul. - 13h.

Após a realização da oficina, os professores irão desenvolver um projeto onde orientarão os estudantes na elaboração de vídeos com os recursos desta oficina, podendo também integrar outras tecnologias ao mesmo, porém, sempre buscando estimular o protagonismo dos estudantes. O projeto será orientado tanto pela PROGETEC, quanto pelo NTE e coordenação escolar.

Após a finalização de cada oficina, todas as atividades desenvolvidas pelos estudantes juntamente com seus professores serão postadas na Wikispaces, Blog e Facebook da escola, como também será elaborado um vídeo mostrando todas as etapas de execução da oficina e serão disponibilizados os planos de aula e projetos de ensino na página da Wikispaces.

6. CRONOGRAMA DE AÇÕES

AÇÃO	OBJETIVO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
Preenchimento das planilhas de abertura de cursos / oficinas e disponibilizar na wiki.	Preencher planilhas de abertura de cursos / oficinas.	Início do ano letivo 2017.	3h
Apresentação do Plano de Ação 2017 ao Corpo Docente, Coordenação e Gestão.	Apresentar as oficinas que serão desenvolvidas durante o ano de 2017.	Semana Pedagógica	_____
Oficina 01: Rádio Escolar: um incentivo ao protagonismo do estudante	Formar os professores para que tenham domínio sobre as ferramentas trabalhadas e desenvolvam atividades juntamente com os estudantes para apresentação na rádio escolar.	06 de março a 30 de junho de 2017.	40h
Organização de material para pedido de certificação. Postagem dos Planos de Aula, Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 01.		03 a 07 de julho de 2017.	_____
Oficina 02: Hot Potatoes:	Elaborar atividades que	01 de agosto a 29	30h

elaborando atividades pedagógicas	contemplem a necessidade de adequação ao conteúdo curricular, buscando uma maior participação e interesse nas atividades essenciais do dia a dia escolar.	de setembro de 2017.	
Organização de material para pedido de certificação. Postagem dos Planos de Aula, Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 02.		02 a 06 de outubro de 2017	_____
Oficina 03: Produzindo vídeos e criando estudantes mais críticos	Oferecer aos professores formação técnica e pedagógica quanto a elaboração de vídeos.	16 de outubro a 23 de novembro de 2017.	25h
Organização de material para pedido de certificação. Postagem dos Planos de Aula, Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 03.		24 a 30 de novembro de 2017	_____
Elaboração do Plano de Ação 2018.	Elaborar plano de ação para o ano de 2018.	27 de novembro a 08 de dezembro de 2017.	_____

7. AVALIAÇÃO

O processo avaliativo ocorrerá de forma reflexiva afim de que possíveis falhas possam ser detectadas e reparadas para o ano seguinte.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FAGUNDES, Léa et al. **Aprendizes do Futuro: as inovações começaram!** Coleção Informática para a Mudança na Educação. Ministério da Educação. Secretaria da Educação a Distância. Programa Nacional de Informática na Educação, 1999.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias.** Artigo publicado na **Revista Informática na Educação: Teoria e Prática**, Vol3, n.1, setembro 2000a, pág. 137-144. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6474/3862>> Acesso em 22/07/2011.

VEIGA, Marise Schmidt. **Computador e Educação? Uma ótima combinação.** Petrópolis, 2001. Pedagogia em Foco. Disponível em <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>>. Acesso em 20/07/2011.

Baixaki. <http://www.baixaki.com.br/android/download/vivavideo-free-video-editor.htm#ixzz4QwsBFgKQ>. Acesso em 28/11/2016.

Informática Educativa. <http://www.cp2.g12.br/blog/labre2/programas-e-tutoriais/audacity/>. Acesso em 01/12/2016.

Suport Google. <https://support.google.com/youtube/answer/183851?hl=pt-BR>. Acesso em 28/11/2016.

Techtudo. <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/windows-movie-maker.html>. Acesso em 28/11/2016.